

## EU303-0431-3 C言語プログラム開発(演算子／制御文)正誤表

## ● 2 3 ページ 作業課題 3 図 3 - 1

13 行目

誤 unsigned char sb = b1 & b2;正 unsigned char b3 = b1 & b2; (下線部分が訂正箇所)

16 行目

誤 printf("%x >> 2 = %x\n", sb, sb >> 2);正 printf("%x >> 2 = %x\n", b3, b3 >> 2); (下線部分が訂正箇所)

## ● 2 5 ページ 図 3 - 4 タイトル

誤 前置演算正 後置演算 (下線部分が訂正箇所)

## ● 2 8 ページ 下から 8 行目

誤 long l=(int)i;

正 long l=(long)i; (括弧内を long にする。)

## ● 3 1 ページ 問 2 下から 6 行目

誤 char 型変数 A の 8bit 目…正 char 型変数 A の 7bit 目… (下線部分が訂正箇所)

## ● 3 3 ページ 図 4 - 1 下から 2 行目

誤 retrun 0;正 return 0; (下線部分が訂正箇所)

## ● 3 8 ページ 番号 3 の要点・理解

誤 繰り返す回数は 1000 回なので、1000 が格納できる型(short, int 等)を利用する。また、合計値は和と積の両方を格納する long 型を利用する。正 繰り返す回数は 5 回なので、5 が格納できる型(short, int 等)を利用する。また、合計値は和と積の両方を格納する int 型を利用する。(下線部分が訂正箇所)

## ● 4 3 ページ 1 行目

誤 自分の名前を…

正 問 3. 自分の名前を… (問 3. を頭に付ける。)

## ● 4 5 ページ 番号 5 の要点・理解

誤 if、else-if、else 文の中には…

正 if、else 文の中には… (else-if、の文字を削除する。)

## ● 4 8 ページ 図 6 - 4

if(式 1){

if(式 2)

文 1;

else

文 2;

}

else

文 3;

(下線部分の「{」「}」を追加する。)

## ● 55～56ページ 文章

誤 もし変数…

正 もし、変数… (下線部分の「、」を追加する。)

## ● 55ページ 問1 10問目

誤 …/\* もし変数 data が 1 より多きく 50 以下だったら \*/正 …/\* もし、変数 data が 1 より大きく 50 以下だったら \*/

(下線部分が訂正箇所)

-----  
問1 11問目誤 /\* もし変数 A が 100 より大きい、もしくは変数 B は10 以下だったら…正 /\* もし、変数 A が 100 より大きい、または変数 B が10 以下だったら…

(下線部分が訂正箇所)

-----  
問1 12問目誤 /\* もし変数 A が 0x000f 以上、もしくは変数 B は 0x0100 より小さければ…正 /\* もし、変数 A が 0x000f 以上、または変数 B が 0x0100 未満だったら…

(下線部分が訂正箇所)

## ● 57ページ 問3 12行目

誤 printf("data は 10 より大きいです");正 printf("data は 100 より大きいです"); (下線部分が訂正箇所)

## ● 58ページ 問4 6行目

誤 if(data&lt;=10 &amp;&amp; data&lt;100){

正 if(data>=10 && data<100){ (下線部分の「>」の向きが違う。)

## ● 59ページ 問6

問題文を以下と差し替える。

次の記述はキーボードからテストの点数を入力し、80 点以上であれば優、60 点以上であれば良、40 点以上であれば可、40 点未満は不可と点数に応じた成績を表示するプログラムである。次の ( ) にあてはまる記述を答えなさい。

なお、点数は 0～100 までとし、それ以外の点数が入力された場合は入力エラーと表示させるようにすること。

## ● 60ページ 問9 (②) の次の行(15行目)

誤 printf("みかんが選択されました!"); /\* りんごの場合 \*/正 printf("りんごが選択されました!"); /\* りんごの場合 \*/

(下線部分が訂正箇所)

## ● 61ページ 問10 問題文 1行目

誤 問 10. 下記の記述はキーボードから最終学歴データを入力…正 問 10. 下記の記述はキーボードから好きなカレーの辛さを入力

(下線部分が訂正箇所)

-----  
問10 10行目

誤 switch(karasa)

正 switch(karasa){ (下線部分の「{」を追加する。)